Revue bimestrielle.

KLICK®

LE MAGAZINE LEGO®

NUMÉRO 9, AOÛT 1997

On a volé les chevaux des Indiens !

UN FANTASTIQUE RALLYE DU DÉSERT

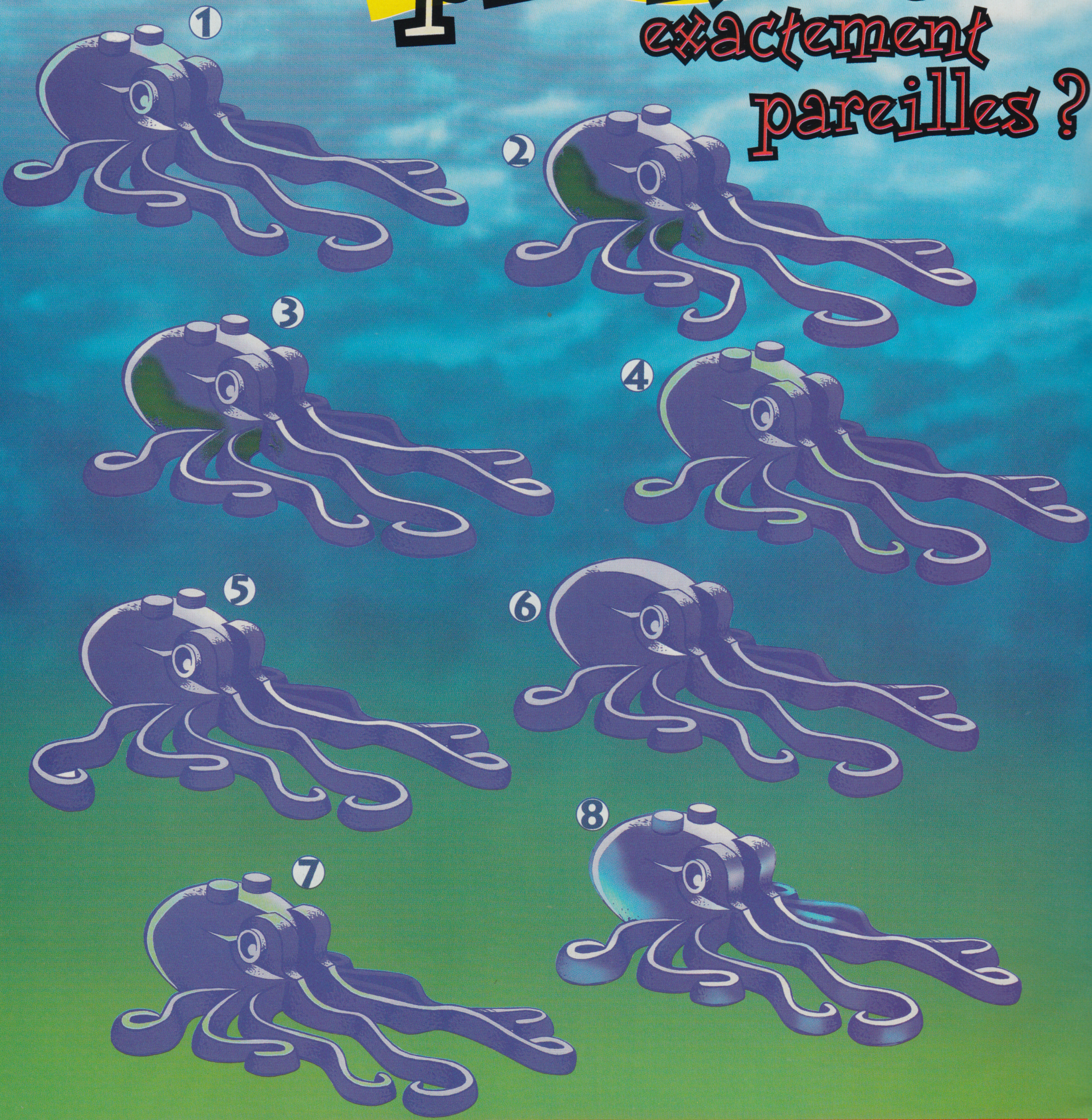
LES SECRETS DU DÉPARTEMENT DE CRÉATION LEGO

Nouveau défi pour Tim et Kikol

Concours

LEGO

Observe bien... Quelles sont les deux pieuvres exactement pareilles ?



Solution page 17

LEGO KLICK

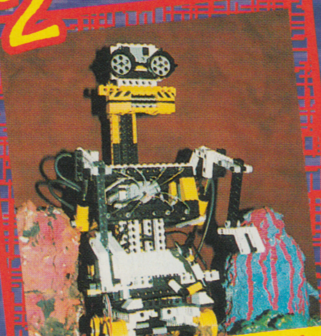
Directeur de la publication : Raymond LEFÈVRE - **Directeur de la rédaction :** Christian MÉNARD
Rédactrice en chef et coordination : Christine LAMÉ - **Adaptation française :** CND International - Muriel NATHAN-DEILLER
Conception et réalisation : COURAGE BDDP – CND : pages 3 et 16 - **Imprimerie :** Colorprint North, Denmanrk.
N° ISSN : en cours - **Adresse courrier :** LEGO KLICK - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS Cedex 19
Tél. : 01 44 89 44 92 - **Prix du numéro :** 20 F

RÉSULTATS du concours ROBOT DE L'ESPACE de LEGO KLICK n°6

1er

Dries GESQUIERE
77166 Gisy Suisnes

2e

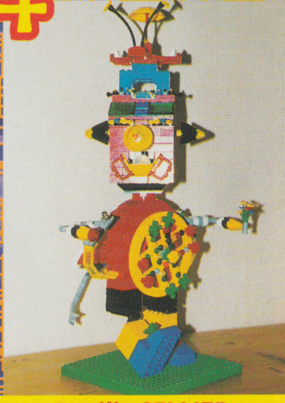


Camille MARTIN
68210 Elbach

3e

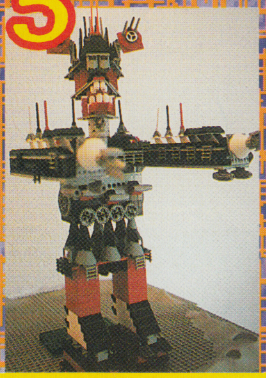
Romain SONNATI
06200 Nice

4e



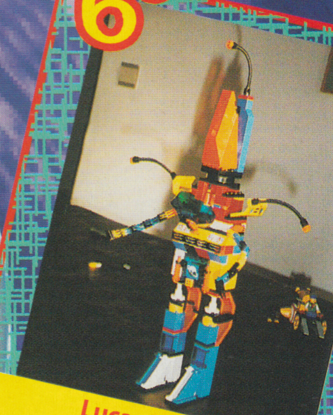
Aurélie SELLIER
80210 Tours-en-Vimeu

5e



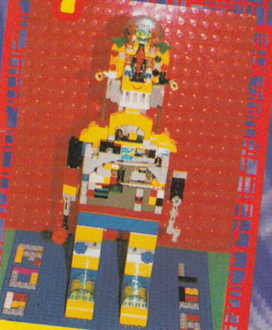
Terry ROSFELDER
83400 Hyères

6e



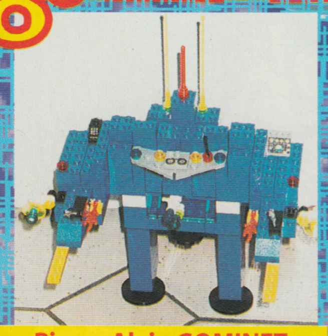
Lucas ROCHE
83330 Le Beausset

7e



Christian KUSSMAUL
77330 Ozoir-la-Ferrière

8e

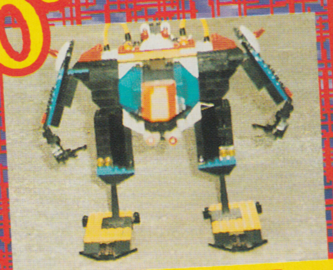


Pierre-Alain GOMINET
33320 Eysines

9e

Benjamin LIOTIER-RICART
82130 Piquecos

10e



Jérémy LECONTE
94120 Fontenay-sous-Bois

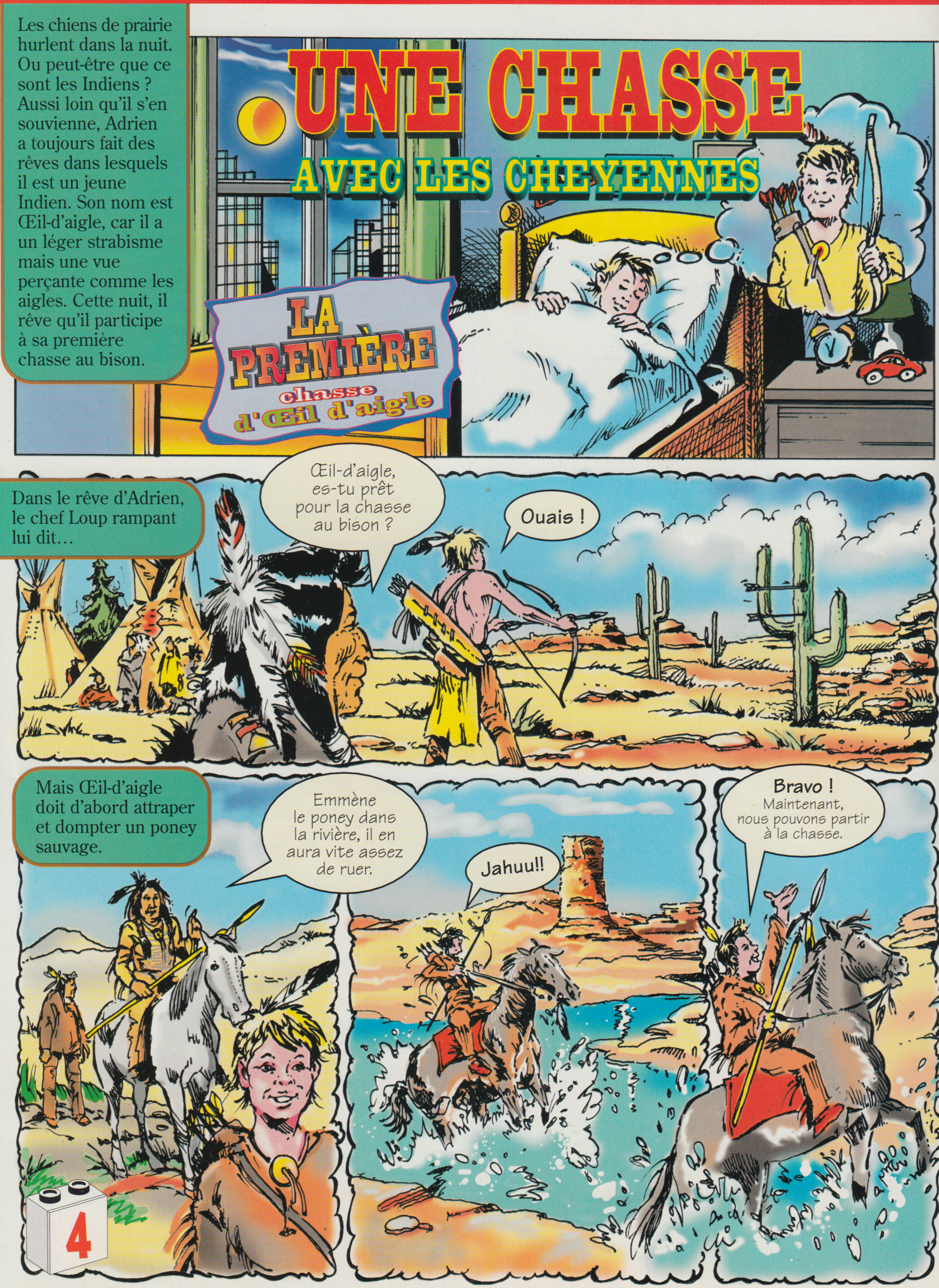
BRAVO À TOUS !
VOS ROBOTS SONT SUPER GÉNIAUX.
MERCI À TOUS LES PARTICIPANTS.

LES CADEAUX LEGO

1er PRIX :
robot-chopper
LEGO TECHNIC
réf. 8277

2e AU 5e PRIX :
laboratoire spatial
LEGO SYSTEM réf. 689

6e AU 10e PRIX :
dragster LEGO TECH
réf. 8205


Les chiens de prairie hurlent dans la nuit. Ou peut-être que ce sont les Indiens ? Aussi loin qu'il s'en souvienne, Adrien a toujours fait des rêves dans lesquels il est un jeune Indien. Son nom est Œil-d'aigle, car il a un léger strabisme mais une vue perçante comme les aigles. Cette nuit, il rêve qu'il participe à sa première chasse au bison.
UNE CHASSE
AVEC LES CHEYENNES
LA PREMIÈRE chasse d'Œil d'aigle
Dans le rêve d'Adrien, le chef Loup rampant lui dit…
Œil-d'aigle, es-tu prêt pour la chasse au bison ?
Ouais !
Mais Œil-d'aigle doit d'abord attraper et dompter un poney sauvage.
Emmène le poney dans la rivière, il en aura vite assez de ruer.
Jahuu!!
Bravo ! Maintenant, nous pouvons partir à la chasse.

INFO PLUS

Les garçons cheyennes apprenaient à tirer à l'arc dès l'âge de 3 ans. Ainsi, ils devenaient de bons chasseurs de bisons en grandissant. Les Cheyennes ne pouvaient pas survivre sans les bisons. Le bison leur fournissait la viande et le cuir pour les tipis, les vêtements et les sacs. Et les hommes-médecine utilisaient les os et les crânes de bison comme des crécelles pour effrayer les mauvais esprits.

On a volé les chevaux des Indiens !

La tribu d'Ours-malicieux est en colère ! Quatre chevaux blancs ont été volés dans la nuit ! Les Indiens sont fous de rage, car s'il y a bien une chose que l'on ne doit pas voler aux Indiens, ce sont leurs chevaux. Surtout les blancs !

Ours-malicieux prépare un piège...
Nous descendrons la rivière pour détourner l'attention des voleurs.
Nous, nous passerons par la montagne pour les surprendre par-derrière !
Envoyons ces canoës enflammés pour faire diversion.
Le piège d'Ours-malicieux fonctionne parfaitement...
Rendez-vous, sales voleurs de chevaux !
Et tous ses hommes !
Oh ! non... Ours-malicieux !
Ils sont faits !
C'est bien fait pour eux !
On est cuits !
D'accord, d'accord, on se rend !

Une sévère punition attend les voleurs de chevaux...
Le pouvoir de notre totem nous redonne la force !
Laissons le soleil les griller un peu...
Yippee!
Yippee!
Enfin ! Mon cheval...
Ouille ! Ça brûle...

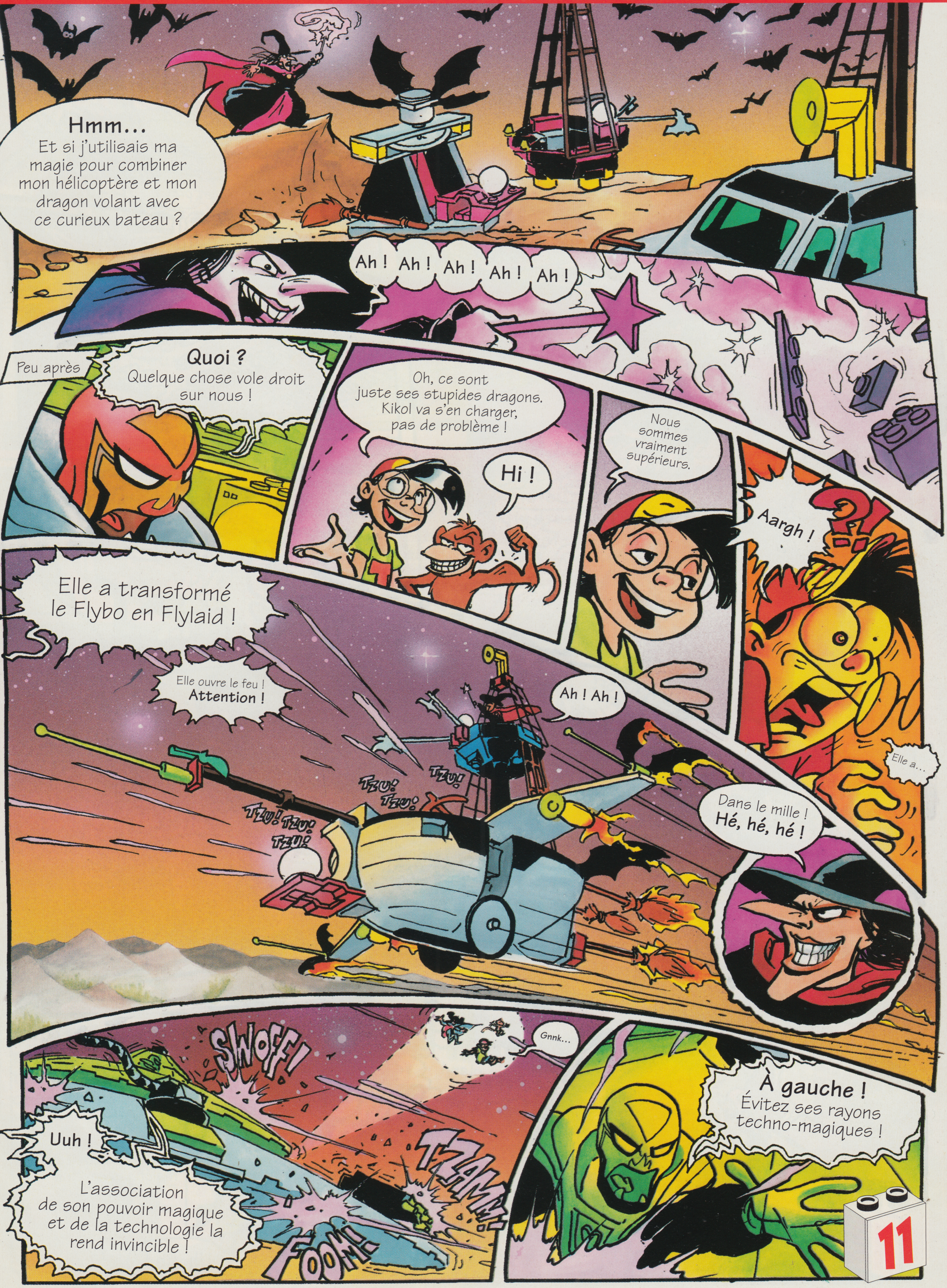
Timebuster

Le seigneur des Ténèbres

La sorcière

L'horrible sorcière veut dominer le monde. Elle a réussi à entrer en contact avec le Peuple des étoiles, des créatures de l'espace qui, à son appel, sont en route pour la Terre. Elle espère obtenir des pouvoirs immenses grâce à leur technologie ! Tim aide le seigneur des Ténèbres dans son combat désespéré contre la sorcière. Dans le dernier épisode, ils se trouvaient tout en haut d'une tour quand, soudain, elle explosa !

Hmm… Eh bien, nous ferons tout notre possible…
Voici les vaisseaux de mon escorte. Ils devraient pouvoir s'en sortir avec cette petite sorcière.
Hé, son casque flotte au-dessus de lui.
Pff ! Incroyable, ce visage !
Et moi, Ixvizicil, seigneur du Peuple des étoiles, je mènerai l'attaque !
Parfait !
On va l'avoir !
Uiik !
À l'attaque !
Ouais !
Entre-temps
?!
Hé ! Qu'est-ce que c'est que ça ?
Hmm… Un miracle technologique…
… C'est justement ce qu'il me fallait…


Hmm... Et si j'utilisais ma magie pour combiner mon hélicoptère et mon dragon volant avec ce curieux bateau ?
Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah !
Peu après
Quoi ? Quelque chose vole droit sur nous !
Oh, ce sont juste ses stupides dragons. Kikol va s'en charger, pas de problème !
Hi !
Nous sommes vraiment supérieurs.
Aargh !
Elle a transformé le Flybo en Flylaid !
Elle ouvre le feu ! Attention !
Ah ! Ah !
TZU! TZU! TZU! TZU! TZU!
Elle a...
Dans le mille ! Hé, hé, hé !
SWOFF!
Gnnk...
À gauche ! Évitez ses rayons techno-magiques !
Uuh !
L'association de son pouvoir magique et de la technologie la rend invincible !
TZAMM!
FOOM!

Arff...
C'est passé tout près...
Bien, nous voilà en position.
Tout le monde est prêt ?
Feu !
Hein ? Quoi ?
Des grenouilles ? Elle transforme nos rayons en grenouilles ?
Comme c'est joli ! Merci pour ces adorables grenouilles !
Oh, il y a peut-être une dernière chance, Ixvizicil.
Tout est perdu... On ne peut plus rien faire...
J'ai un plan !
Le plan de Tim a intérêt à être efficace car la sorcière s'est mise en position pour l'assaut final ! Tim réussira-t-il l'impossible ? Peuvent-ils encore gagner contre leur maléfique ennemie ? Ça promet d'être palpitant ! La suite dans le prochain numéro de LEGO KLICK...
Uh, uh !

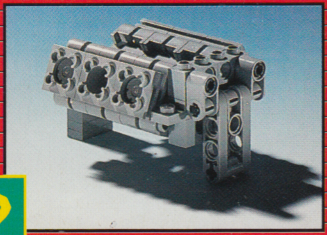
Construis un ENGIN PUISSANT

POUR CREUSER LE TUNNEL LE PLUS LONG DU MONDE

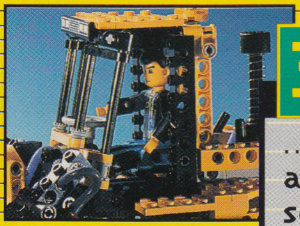
THOMAS JÉRÉMIE

Les deux experts-ingénieurs Thomas et Jérémie ont fait le pari de leur carrière : construire une pelleteuse-excavatrice capable de creuser le tunnel le plus long du monde ! Elle doit être assez robuste pour extraire des tonnes et des tonnes de pierres, de calcaire et de granit.

1 Ils construisent d'abord un solide châssis porté par des roues géantes pour que la pelleteuse soit bien équilibrée.

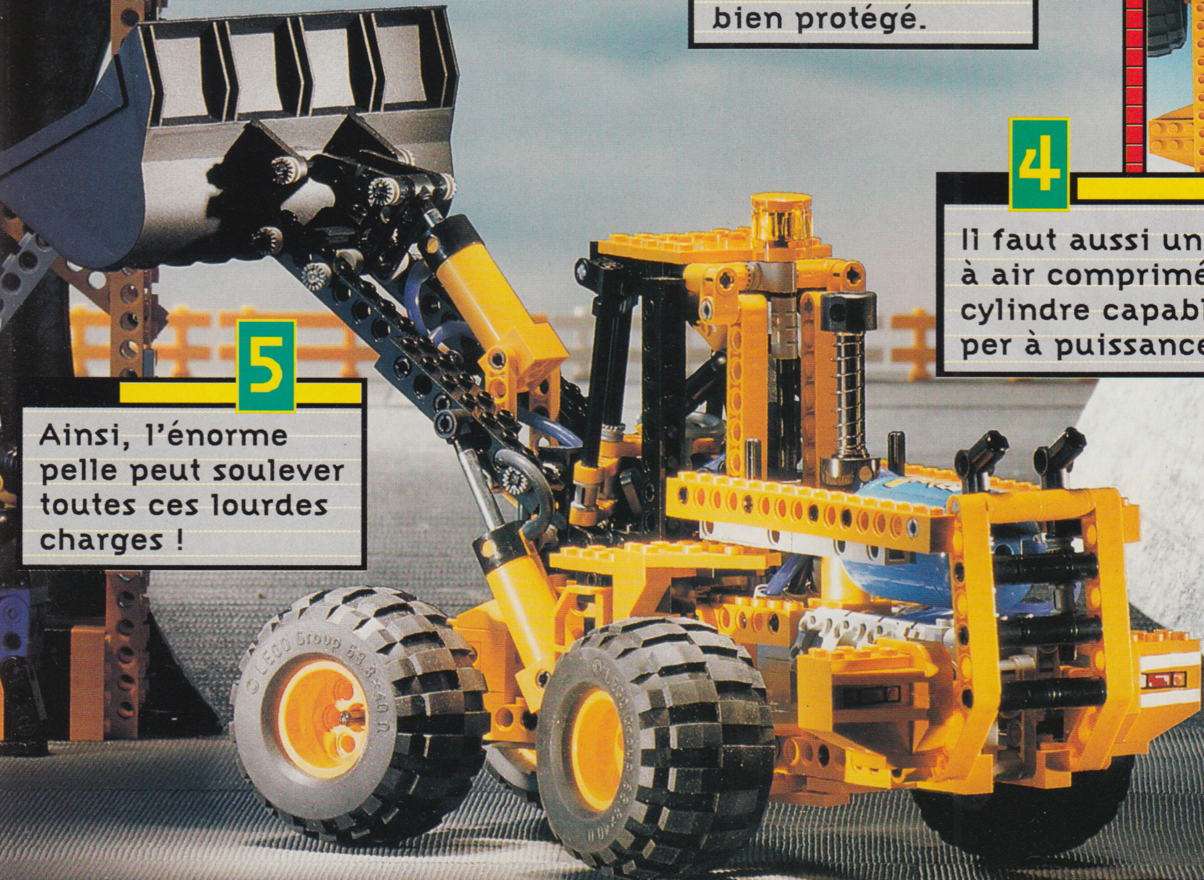


2 Ils créent un moteur six cylindres 300 BHP super-puissant actionnant les roues...



3 ... puis une cabine avec une cage de sécurité pour que le conducteur soit bien protégé.

4 Il faut aussi un système à air comprimé avec un cylindre capable de pomper à puissance maximum.



5 Ainsi, l'énorme pelle peut soulever toutes ces lourdes charges !

BESTIOLES GÉANTES

Il existe des millions de petites bêtes dans le monde. Certaines sont belles, d'autres dégoûtantes ou effrayantes. Mais toutes sont amusantes à construire avec tes briques LEGO. Commence par celles de ces pages et imagines-en d'autres.

FOURMI

Les fourmis sont très fortes : elles peuvent porter dix fois leur poids ! Et elles attaquent quiconque essaie d'approcher leur maison, la fourmilière. Les fourmis sont très importantes pour nettoyer le sol de la forêt.

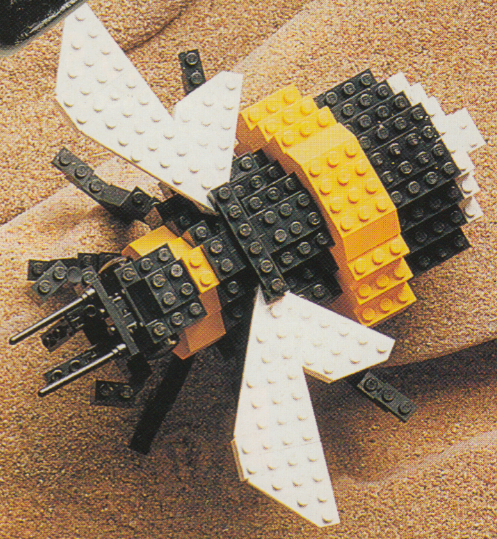
ARAIGNÉE

L'araignée possède huit pattes. C'est un prédateur : elle se nourrit d'autres petites bêtes. Certaines araignées tissent une toile dans un endroit où il y a beaucoup d'insectes. Si un insecte se fait prendre dans une toile d'araignée, c'en est fini de lui. Dès qu'il est attrapé, l'araignée avance vers lui et le dévore.

GUÊPE

N'embête jamais une guêpe. Elle deviendrait folle et te piquerait avec son dard pointu. Une piqûre de guêpe fait très mal car elle injecte du poison. Les guêpes creusent souvent leur nid dans la terre.

EN BRIQUES LEGO®



BOURDON

Quand il vole, le bourdon… bourdonne comme un petit avion. C'est un insecte très tranquille et pacifique. Il passe son temps à butiner les fleurs. Mais attention, si tu le déranges, il peut s'énerver et te piquer.

CRABE

Le crabe a de grandes pinces qui lui servent à se défendre. Si tu t'approches trop près, il essaiera de te pincer. Il utilise aussi ses pinces pour ouvrir des moules, sa nourriture favorite. Quand le crabe touche une moule, elle referme le plus vite possible sa coquille. Mais le crabe est souvent plus rapide qu'elle.

SCARABÉE

Les scarabées ont toutes sortes de couleurs et de formes. En général, ils ont une solide et épaisse carapace et ils foncent souvent droit devant sans s'arrêter. Leur carapace les protège des prédateurs. Quand on les attaque, ils peuvent aussi dégager une très forte odeur vraiment désagréable !

résultat du concours NUMÉRO SECRET

Voici le bon numéro secret 5102900
(5 créatures maléfiques, 10 secondes, 2 dragons, 900 kilomètres à l'heure)

Bravo aux gagnants du tirage au sort !

LISTE DES 50 GAGNANTS

LA CATAPULTE DES CHEVALIERS DES TÉNÈBRES LEGO SYSTEM RÉF. 6027

Charles Auvray (59 Fache Tumenile) - Victor Baroncini (59 Saulsoir) - Jérémy Berthy (10 Trannes) - Damien Bicherel (28 Luce) - Victor Bonnat (21 Dijon) - Nicolas Bonnissent (33 Martignas-sur-Jalle) - Benjamin Bulot (38 Grenay) - Evan Callens (59 Villeneuve d'Ascq) - Alexis Camilleri (84 Les Taillades) - Alexandre Chevalier (57 Amneville) - Alexandre Cotillon (33 Merignac) - Sébastien Couche (38 St-Nazaie-les-Cymes) - Nicolas Delhomme (63 Thiers) - Jean-Baptiste Devaud (78 Versailles) - Thomas Dilasser (03 Montluçon) - François Doriot (97 Le François Martinique) - Christian Eude (14 Argences) - Quentin Feral (87 Limoges) - Cédric Gaillard (46 Cahors) - Thomas Gascard (54 Blenod-les-Ponts-à-Moussons) - Eliott Gerwill (68 Riedisheim) - Florian Halter (67 Wildeersbach) - Baptiste Hebert (94 Chennevières-sur-Marne) - Alexandre Imberti (78 Bazemont) - Nicolas Klepaczek (93 Villepinte) - Christian Kussmaul (77 Ozoir-La-Ferrière) - Thibaut Lebe (33 Villenave d'Ornon) - Samuel Lemaire (75 Paris) - Marten Levasseur (76 Dieppe) - Grégory Maass (06 St-Cézaire) - Alix Magin (88 Gérardmer) - Jacques Marqueton (52 Corgirnon) - Corentin Martinage (28 Dreux) - Hugo Martorell (59 Merville) - Léonard Mouttet (13 Marseille) - Gauthier Nuss (67 Ingwiller) - Jean-Marie Pedronno (56 Kersuillet) - Pierre-Yves Ponthieu (34 Teyran) - Aymeric Regairaz (73 St-Jean-d'Arvey) - Dimitri Relin (03 St-Ennemond) - Lionel Rome (35 Barouges- La-Pérouse) - Kevin Saraiva (75 Paris) - Julien Tachat (28 Mainvilliers) - Adrien Thomas (45 Orléans) - Sylvain Tournier (74 Quintal) - Jean-Philippe Trousset (51 Ormes) - Simon Vandaele (64 Anglet) - Guillaume Vermot des Roches (44 Indre) - Anthony Verstavel (50 Mortain) - Yohann Vite (58 Cosne-Cours-sur-Loire).

COURRIER DES LECTEURS

ÉCRIS-NOUS À : LEGO KLICK
COURRIER DES LECTEURS
90, RUE DE FLANDRE
75947 PARIS CEDEX 19

LEGO PAS CRADOS

« Pour nettoyer tes LEGO, il faut une vieille brosse à dents, un peu la mouiller et frotter. Voilà, le tour est joué. » (Rémy - Bourges).

Bravo, Rémy. C'est une excellente astuce !

CONSTRUCTION

« Je cherche des livres avec des modèles de construction LEGO. » (Julien - Paris)

Il existe des livres LEGO SYSTEM réf. 0697 et LEGO TECHNIC réf. 8891. Tu peux te les procurer au : SAV LEGO - BP 837 - 28011 Chartres Cedex en envoyant un chèque de 26,50 F et une lettre indiquant ton nom, ton adresse et la référence du livre souhaité.

KLICK D'OR

La rédaction de LEGO KLICK a attribué à l'unanimité un Klick d'or à Sébastien (Bussières) pour son fantastique baby-foot construit entièrement en briques LEGO. Bravo !

IMAGINATION

« … Je trouve votre rubrique KLICK CONSTRUCTION très bien. Mais je ne peux pas réaliser les idées, car je n'ai pas les bonnes pièces… » (Guillaume)

Ces pages sont faites pour te donner des idées. Pas besoin de copier exactement. Utilise les pièces que tu as et crée tes propres modèles !

MENTION SPÉCIALE DE LA RÉDACTION À :

- Baptiste pour son logo éléphant sympa
- François pour son « LEGO-Franc »
- Laurent et François pour leurs belles couvertures LEGO KLICK
- Fabien pour sa peinture très réussie
- Rémi pour sa passionnante histoire.

Et merci à tous ceux qui nous écrivent pour nous dire qu'ils aiment LEGO KLICK…

POUR CONNAÎTRE LES RÉSULTATS DES CONCOURS DE LEGO KLICK AVEC LA LISTE DES GAGNANTS ET AVOIR DES INFORMATIONS SUR LES ÉVÉNEMENTS LEGO, TU PEUX CONSULTER LE MINITEL 3615 LEGO (1,29 F LA MINUTE). TU PEUX AUSSI OBTENIR D'AUTRES INFOS LEGO SUR INTERNET, HTTP://WWW.LEGO.COM (ATTENTION, CETTE LIGNE EST EN PARTIE EN ANGLAIS).

TÉLÉPHONE 01.44.89.44.92

Voudrais-tu être un INDIEN SUR LE SENTIER DE LA GUERRE ?

Les peintures de guerre des Indiens indiquaient à quelle tribu ils appartenaient et les combats qu'ils avaient gagnés. Tu peux t'inspirer de ces peintures pour faire les tiennes. Mais n'utilise pas de la vraie peinture. Prends des produits qui n'abîment pas la peau, comme les maquillages de fête.

Tu veux être un Cheyenne ?

Voici ta peinture de guerre. Les motifs ressemblent à des cornes d'antilocapre, l'animal le plus rapide des grandes plaines. Ces dessins prouveront ta rapidité à la course et ton endurance.

Symbole cheyenne

Préfères-tu être un Apache ?

Leurs peintures de guerre sont différentes. Si tu veux faire savoir à tes ennemis que tu es un excellent tireur, dessine sur ton visage une splendide flèche blanche et rouge. Tout le monde saura ainsi que tu tires toujours dans le mille !

Symbole apache

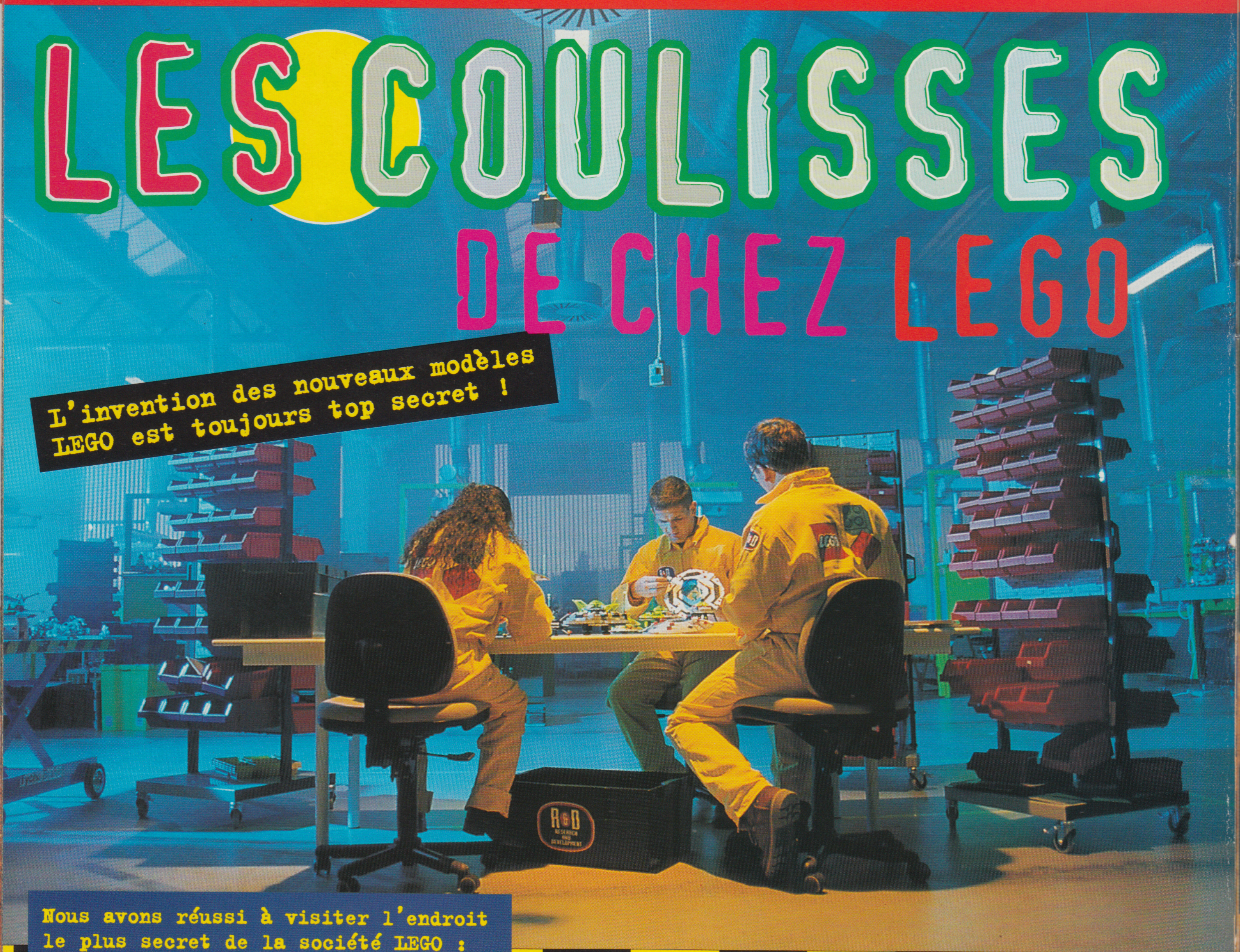
Et si tu étais un Crow ?

C'est encore une autre peinture de guerre. Si tu veux montrer à tout le monde que tu es le meilleur cavalier, dessine un cheval ou un sabot sur ton visage. Personne ne pourra aller plus vite que toi au galop !

Symbole crow

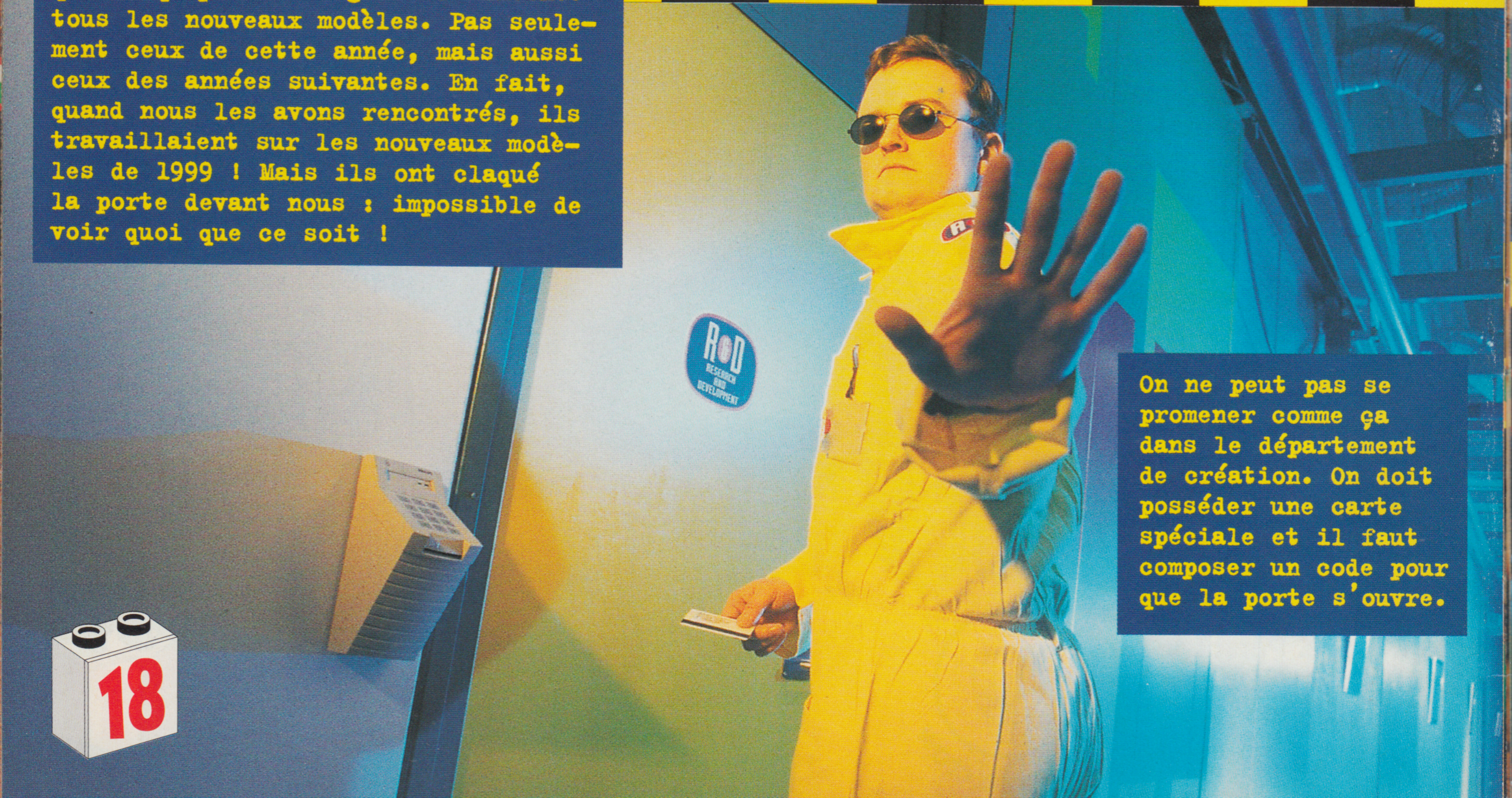
Solution de la page 2 : 4 et 7

LES COULISSES DE CHEZ LEGO



L'invention des nouveaux modèles LEGO est toujours top secret !

Nous avons réussi à visiter l'endroit le plus secret de la société LEGO : le département de création. C'est là que l'équipe de design LEGO invente tous les nouveaux modèles. Pas seulement ceux de cette année, mais aussi ceux des années suivantes. En fait, quand nous les avons rencontrés, ils travaillaient sur les nouveaux modèles de 1999 ! Mais ils ont claqué la porte devant nous : impossible de voir quoi que ce soit !



On ne peut pas se promener comme ça dans le département de création. On doit posséder une carte spéciale et il faut composer un code pour que la porte s'ouvre.

Nous avons parlé avec l'équipe qui a inventé la nouvelle gamme des navigateurs de l'espace, disponible bientôt dans les magasins. C'était super de discuter avec eux car ils adorent inventer et jouer. Ils sont très sympas avec les enfants.

Nous parlons toujours avec des enfants quand nous créons les nouveaux modèles. Par exemple, les enfants n'aimaient pas trop le premier vaisseau spatial que nous leur avons montré. Ils disaient qu'il manquait de fonctions spatiales.

À bientôt !

LE FANTASTIQUE RALLYE DU DÉSERT

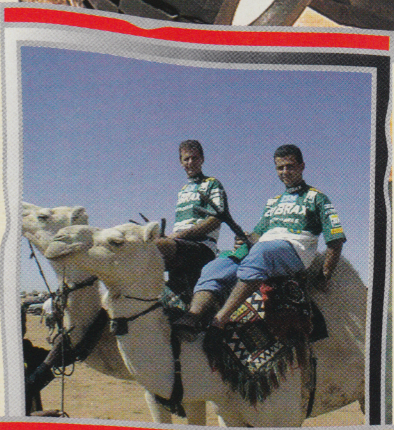
Notre tout-terrain Big Foot participe au Rallye du désert en Afrique. 200 voitures, 100 motos et près de 150 camions se lancent dans la compétition. Il leur faudra parcourir 8 518 kilomètres de désert en 15 jours. Il n'y a presque rien sur le parcours, juste quelques villages et oasis. À part ça, il y a du sable, du sable et encore du sable...

LIAISON PAR SATELLITE

Le tout-terrain Big Foot est équipé d'un matériel qui capte les signaux transmis par satellite. Ce système permet à l'équipage de voir sur des écrans quel est le chemin à prendre. Utile dans le désert, où il n'y a pas de panneau indicateur !

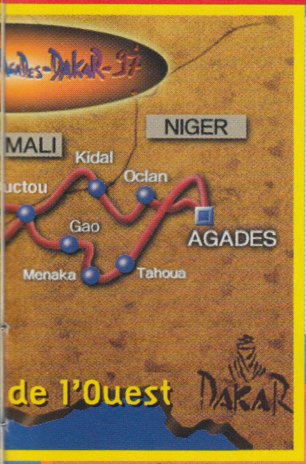
UN SUPER VÉHICULE DE RALLYE

Le tout-terrain Big Foot a été conçu spécialement pour cette course. Il a des pneus géants. L'équipage a même besoin d'une échelle pour grimper dans la cabine ! Son moteur est très puissant – double turbo, 600 chevaux – et il a 4 roues motrices. Il pèse près de 10 tonnes mais il peut faire du 180 kilomètres à l'heure !



ZONES DANGEREUSES

Les concurrents ont des cartes indiquant les zones dangereuses. Mais des accidents peuvent survenir. Il y a parfois des trous géants dans le sable qui font faire des tonneaux aux véhicules, qui peuvent alors prendre feu.

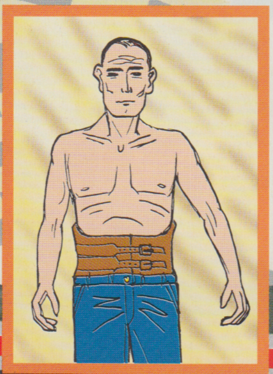


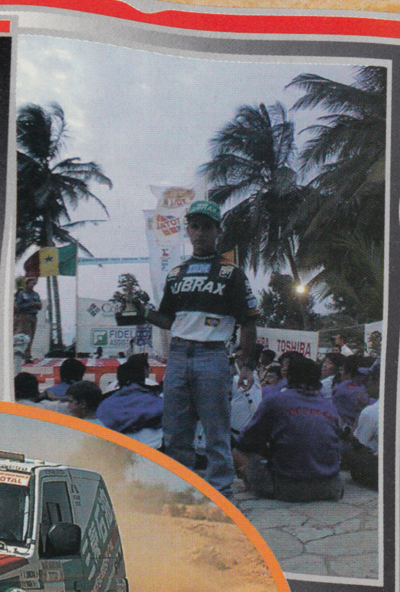
DE TERRIBLES TEMPÊTES DE SABLE

Des tempêtes soudaines soulèvent le sable. La visibilité devient nulle. Les conducteurs doivent attendre au moins quatre heures que la tempête s'arrête. Après, tout est plein de sable : le moteur, la cabine, même la bouche des conducteurs !

RÉSERVÉ AUX COSTAUDS

Pour éviter les blessures, les concurrents portent des ceintures de maintien, des casques et des combinaisons ignifugées. Et ils sont tous en excellente forme. Il le faut pour conduire des centaines de kilomètres par jour à travers ce terrible désert de sable. Pourtant, beaucoup de concurrents ne passent même pas la ligne d'arrivée !





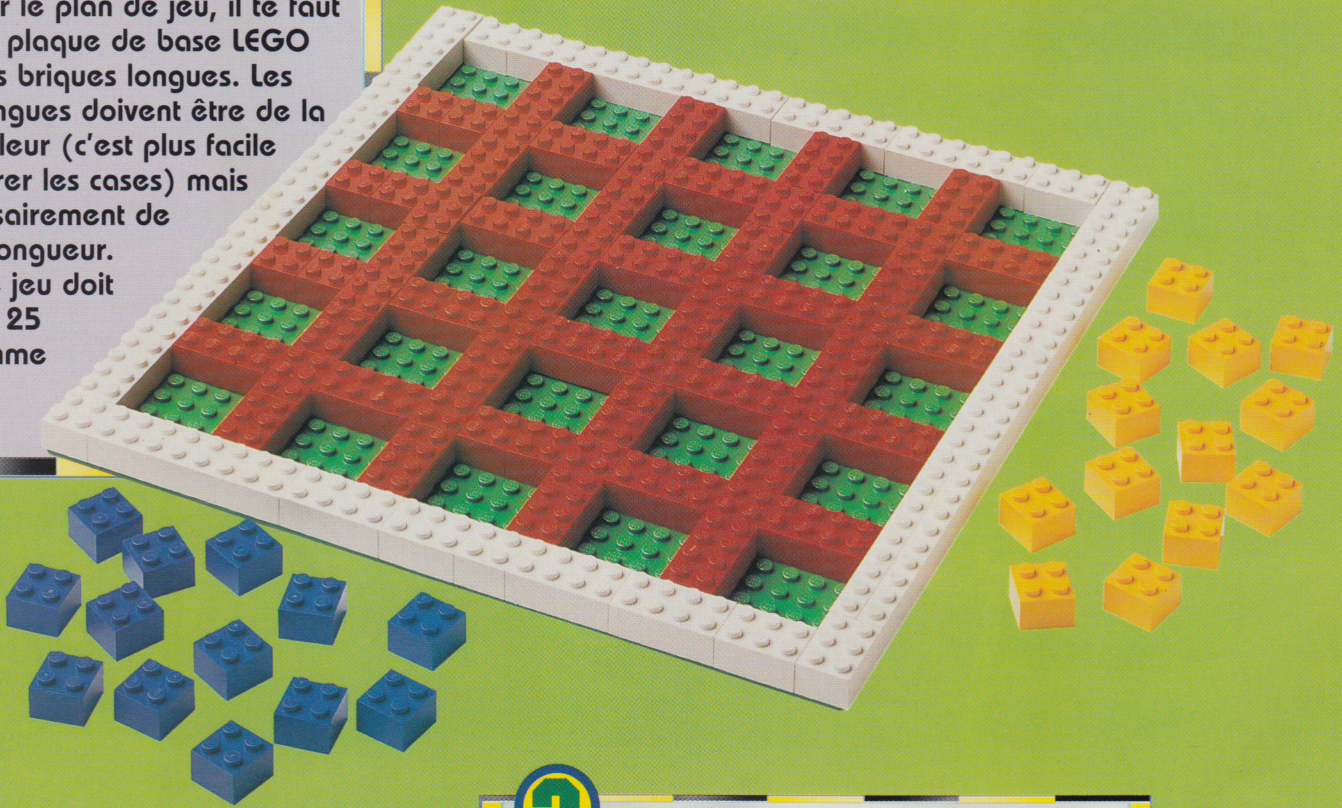
Et toi, voudrais-tu participer à un rallye dans le désert ?

CONSTRUIS ET JOUE

Un morpion LEGO

Sois le plus fort au jeu de morpion LEGO ! Il se joue à 2 joueurs. Pour faire les jetons, les meilleures briques à utiliser sont les briques à 4 tenons. Il faut 13 briques-jetons par joueur : 13 d'une couleur pour toi et 13 d'une autre couleur pour ton adversaire.

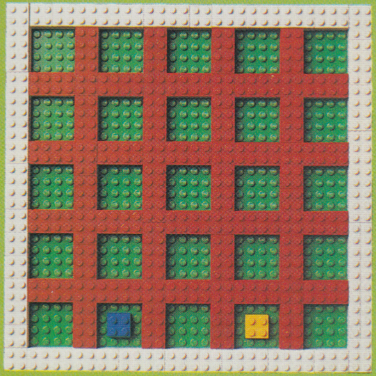
1 Pour le plan de jeu, il te faut une plaque de base LEGO et des briques longues. Les briques longues doivent être de la même couleur (c'est plus facile pour repérer les cases) mais pas nécessairement de la même longueur. Le plan de jeu doit comporter 25 cases, comme sur cette photo.



2 Le plus jeune joueur commence. On peut aussi lancer un dé : celui qui obtient le plus grand nombre commence.

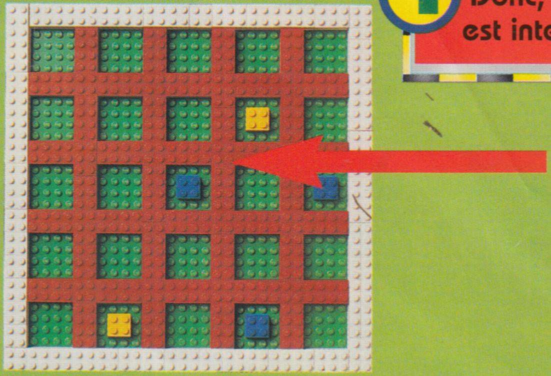
3

Chaque joueur place à son tour une brique-jeton sur une case. Les 2 joueurs doivent commencer sur la ligne du bas.



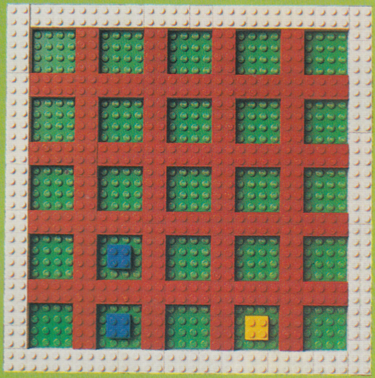
4

Donc, ceci est interdit !



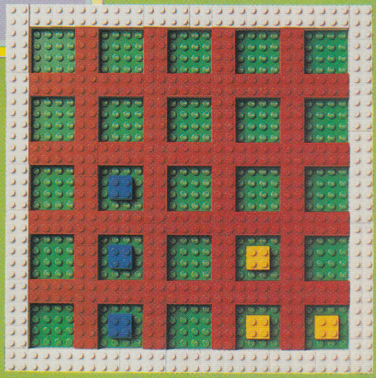
5

Ensuite, chaque joueur pose son jeton au-dessus ou à côté d'un jeton déjà posé. Le but du jeu est d'obtenir des lignes droites de trois jetons.



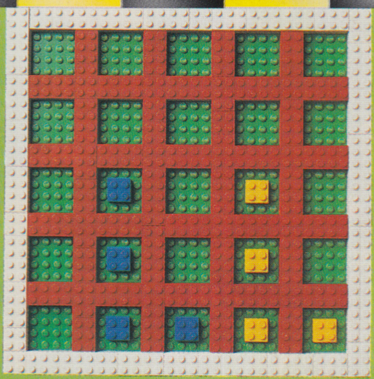
6

Ces lignes peuvent être horizontales, verticales ou en diagonale.



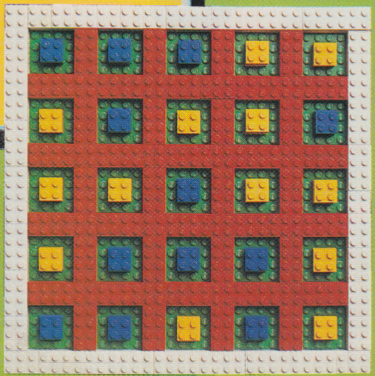
7

Tu marques un point à chaque fois que tu fais une ligne de 3 jetons. Note bien les points. Le premier qui a fait 3 lignes gagne la partie !



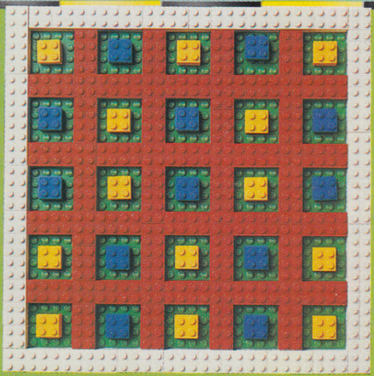
8

Mais tu peux aussi continuer le jeu jusqu'à ce que le plan de jeu soit rempli. Dans ce cas, on compte les lignes en fin de partie. Celui qui a le plus de lignes a gagné.



9

Parfois, personne n'arrive à faire une seule ligne. Dans ce cas, recommencez la partie !



® Les noms LEGO, DUPLO, SYSTEM, TECHNIC et KLICK et les logos LEGO, SYSTEM et LEGO KLICK sont des marques déposées. © 1997 LEGO Group. 925.541-F.